

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi pada era digital memengaruhi mobilitas masyarakat dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari dan begitupun *smartphone* sangat berperan penting dan sudah menjadi kebutuhan bagi penggunanya. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, presentase penggunaan *smartphone* saat ini sekitar 89% atau kurang lebih 167 juta orang dari total penduduk Indonesia. Berdasarkan hal itu, masyarakat semakin ketergantungan dalam penggunaan *smartphone* sehingga harapannya aplikasi yang berbasis *mobile* dapat menjadi media dalam membantu instansi, perusahaan, maupun pihak-pihak yang berkepentingan dalam mencapai tujuan mereka salah satunya ialah dalam dunia pariwisata.

Menurut Oka Adlis Yoeti dalam (Widyono et al., 2019), industri wisata di Indonesia banyak memberikan dampak yang besar bagi perekonomian negara karena bisa menambah devisa negara. Selain berperan penting bagi negara, industri pariwisata juga sangat berdampak terhadap perekonomian masyarakat sekitar objek wisata seperti pengelola tempat penginapan dan tempat makan sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran dan kemiskinan.

Hadirnya wisatawan dapat meningkatkan kesejahteraan rakyat, meningkatkan fasilitas dan infrastruktur, mendayagunakan dan memperkenalkan objek daya tarik wisata. Menurut Basyir dalam (Wiyono et al., n.d.), wisatawan yang menginap di daerah tertentu pasti akan berbelanja di daerah tersebut sehingga hal itu menguntungkan bagi area yang dikunjungi. Industri wisata memberikan ruang untuk para pengusaha bagi usaha mereka, diantaranya seperti tempat penginapan, rumah makan, dan sebagainya.

Banyaknya pengguna internet dan *smartphone* tentu saja berdampak pada sektor pariwisata yang ada di Kabupaten Lumajang. Penyebarluasan informasi mengenai destinasi wisata hanya dilakukan melalui media sosial *Instagram* karena tidak adanya aplikasi pengenalan wisata sebagai media promosi dan *Instagram* tidak dapat mencakup keseluruhan informasi seperti tempat kuliner di sekitar tempat wisata, akomodasi atau tempat beristirahat.

Menurut Pressman dan Bruce dalam (Fadli, 2020), aplikasi berbasis *mobile* merupakan aplikasi yang dirancang secara spesifik yang diperuntukkan bagi *platform mobile*. Terdapat dua faktor pengembangan aplikasi *mobile*; diantaranya yang pertama ialah desain *user interface*, dan selanjutnya ialah pemanfaatan yang efisien dari kemampuan *hardware*. Pengguna aplikasi *mobile* menganggap kendala layar, konteks, mobilitas dan masukan sebagai garis besar untuk desain dan berinteraksi dengan perangkat mereka melalui komponen *user interface*. Oleh karena itu, maka aplikasi *mobile* yang lebih mudah dipahami dan *user friendly* merupakan tujuan dari desain *user interface*

Pembuatan perancangan desain UI/UX yang sesuai untuk memperkenalkan destinasi wisata Kabupaten Lumajang dengan metode perancangan *User Centered Design* (UCD). Menurut Anindhita & Sutini dalam (Dammaeka Dhanar I., 2019), prinsip dasar UCD antaranya ialah keterlibatan *user*, pengujian dan pengukuran empiris, serta desain yang berulang. Harapannya dengan metode ini *user* tidak kesulitan dalam penggunaan aplikasi. Untuk pengujian dalam mengukur level *usability* dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS).

Berdasarkan pernyataan di atas, penelitian ini diambil dengan judul **“PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MOBILE* DESTINASI WISATA KABUPATEN LUMAJANG BERBASIS PERAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana melakukan analisis *User Experience* untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan *user*?
- Bagaimana merancang solusi desain dari hasil analisis *User Experience*?
- Bagaimana evaluasi desain *User Interface* yang telah dibuat bisa sesuai dengan kebutuhan *user*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian, diantaranya:

- Melaksanakan analisis *User Experience* untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna.
- Melakukan rancangan desain *User Interface* dari hasil analisis *User Experience*.
- Mengevaluasi *User Interface* dengan metode *System Usability Scale* (SUS).

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

- Bagi pengelola wisata dan masyarakat sekitar  
Adanya penelitian ini dapat dijadikan media promosi wisata di Kabupaten Lumajang, sehingga diharapkan dapat meningkatkan wisatawan dan memberi efek positif terhadap para pengelola usaha di sekitar wisata.
- Bagi pengguna  
Dapat memudahkan dalam mendapatkan informasi wisata dan fasilitasnya.
- Bagi peneliti  
Bagi peneliti tentu saja bisa memperluas pengetahuan baru mengenai alur perancangan aplikasi *mobile*.

### 1.5 Batasan Penelitian

Batasan dari penelitian ini diantaranya:

- Perancangan desain *User Interface* berbasis *Android*.
- Tampilan antarmuka dari sisi pengunjung.
- Destinasi wisata dalam lingkup Kecamatan Pronojiwo, Kabupaten Lumajang
- *Prototype* digunakan sebagai simulasi aplikasi yang dirancang.
- Pembuatan desain *User Interface* menggunakan *software* Figma